

# 【Beluga】 不思議な贈り物について

## 本ミーティングの主旨

- 基本方針のすり合わせ
- 実装要件のお伝え
- 課題の洗い出し/すり合わせ
- 各社タスクの洗い出し
- マイルストーン設定

短い開発期間で新ハードでの実装となりますので、できる事はどんどん進めていきたいと考えています。よろしくお願い致します！！

# 不思議な贈り物

## 前提として

- 運用期間はOrion配信までの1年間
- momijiの各種運用と並行

## 基本方針

- Belugaに実装する物は必要最低限の機能としておく
- OrionでもBelugaの贈り物機能を継承・転用できるような実装を目指す

### Belugaで実装が必要な配信について

- 1 To 1 配信
- 1 To Many 配信
- インターネット配信
  - Zone限定配信
- シリアルコード配信
  - あいことば配信

nijiで実装していた、ランダムあり/なし、1日受取制限等の実装については、Belugaへの実装難易度・コスト感・スケジュール等で実装の可否を決めていければと考えています

以下、確認/課題

## 1 To 1 配信について

- nijiでは赤外線配信機能で実現していたが、Switchでは新たな1 To1の配信方法の検討が必要
  - NFCを使った配信について実現可能か？
  - 他にも実現可能なアイデアがあれば検討を進めたい

<参考>

1 To 1 の使用例: 前売券/ポケセンお誕生日/レギュレーション 配信など

## 1 To Many 配信について

- 仮にBluetoothでの配信も可能だった場合、配信端末を Android にすることができかもしれない
  - 端末依存問題やOSアップデートによる対応が減ることを考えるとSwitch
  - 配信筐体を柔軟に変えられることを考えればAndroid
- どこが配信ロムorアプリを作るのか確認が必要

<参考>

1 to Many の使用例: イベント会場での配信、ポケセンでの配信

### インターネット配信について

- サーバー側に設置するバイナリデータの仕組みについては検討必要(後述)
- ハードがリージョンフリーになる事について海外拠点でのマーケティングに影響するので運営について検討が必要(こちらも後述)
- Zone限定配信は実現可能か？
  - 配信サーバー側でZone属性の指定ができるのか？そもそも今後もZoneを継続していくのか？等の確認が必要

<参考>

インターネット の使用例: 早期購入特典など



### シリアルコード配信について

- Switch側のキーボードアプレットの仕様確認は必要
  - パスワード入力専用キーボードがあるのか？等
- 開発ベンダーをどうする問題

<参考>

シリアルの使用例：地域を限定したインターネット配信、他社タイアップ配信

### Beluga以降のバイナリデータの構造について

- リージョンフリー化によってインターネット配信の際のバイナリデータの構造等、根本的に見直す必要があるのでは？と考えています
  - ロムの選択言語を見てテキストを出しわけると必要があると想定
    - フリーワード部分をどうするか？
      - テキストのテンプレート化
      - テンプレ化できないタイトル部分や親名等はどうする？
  - 配信企画毎に全言語のバイナリを用意するとなると、作成するバイナリ/サーバーに設置する個数が増え、ヒューマンエラーの可能性も上がる

フリーワードの作成コスト、サーバーに置くバイナリの個数等、現運用でもマンパワーが掛かっているので、可能であれば合わせて簡便化できる仕組みを検討したい

### 運用課題:リージョンフリー化の影響について

- 仕向地毎のインターネット配信ができなくなる事によって、各種プロモーション施策への影響があります。
  - 全世界同時配信でも問題の無い配信(ビビヨン/早期購入特典)等に絞って運用していく形になると考えています。地域限定とする場合シリアル等を活用
- インターネット配信について国毎のDL実績が取得できなくなります。
  - ハード側で仕向地情報を記録していないか？その情報または、ニンテンドーアカウントの国情報をバイナリDL時にサーバー側のログに残せないか？について、NCL様に確認したいと思います。

## 不思議な贈り物

### マイルストーン

1. キックオフミーティング ←Now

GF様に実装要件をお伝え

2. NCL様への確認
3. 仕様作成/確認
4. 実装
5. デバッグ/TPC確認